



# Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki

Emmanuel Trouillard

## ► To cite this version:

Emmanuel Trouillard. Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki. *Géographie et cultures*, 2013, 88, p. 233-247. 10.4000/gc.3126 . hal-01305357

**HAL Id: hal-01305357**

**<https://hal.science/hal-01305357>**

Submitted on 20 Apr 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Emmanuel Trouillard**

**Docteur en Géographie de l'Université Paris 7 – Denis Diderot**

**Mail : [emmanuel.trouillard@gmail.com](mailto:emmanuel.trouillard@gmail.com)**

*Article :*

« Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki », 2013,  
*Géographie et cultures*, n°88, pp.233-247

# Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki

## Résumé :

Peu de travaux s'intéressent à la nature des espaces cinématographiques, et *a fortiori* à ceux du cinéma d'animation. Hayao Miyazaki, parmi les réalisateurs de dessins animés, se démarque par sa conscience et sa maîtrise des enjeux liés à la dimension spatiale de ses univers fictionnels. Or, un *a priori*, récurrent dans le cas des œuvres animées, voudrait que l'espace miyazakien soit fondamentalement « fluide », c'est-à-dire à la fois homogène (sans ruptures) et éminemment favorable à la mobilité des personnages qui le parcourent.

Une analyse de la filmographie du réalisateur (10 longs métrages à ce jour, du *Château de Cagliostro* en 1979 à *Ponyo sur la falaise* en 2008) révèle pourtant une image bien différente de cette opinion courante : l'espace miyazakien est systématiquement fragmenté et offre une forte résistance à toute tentative de déplacement. Cet article vise à établir cette fragmentation et cette viscosité des univers créés par Miyazaki à travers l'examen géographique de leurs divisions territoriales et des pratiques de mobilité de leurs « acteurs ».

**Mots-clés :** Hayao Miyazaki, cinéma d'animation, géographie, espace fictionnel, fluidité, fragmentation, viscosité, mobilité, territoires

## Introduction

Rares sont les travaux de recherche qui s'attachent à définir la nature d'espaces fictionnels et à décrire leurs caractéristiques. Dans leur grande majorité, les études existantes portent sur des univers littéraires [Bachelard, 1957 ; Poulet, 1963 ; Tissier, 1981 ; Jourde, 1991 ; Dupuy, 2005 ; Montabone, 2008], les mondes cinématographiques, et *a fortiori* ceux du cinéma d'animation, restant relativement délaissés [Henriet, 1989 ; Musset, 2005]. Au sein du champ cinématographique, le cinéma d'animation se distingue du cinéma en prise de vue réelle avant tout sur des critères techniques : il ne s'appuie pas sur un processus de captation continue de nature photographique, mais sur un travail d'élaboration « image par image ». Ce procédé offre au réalisateur **la possibilité de retranscrire avec précision (et souvent à moindres frais) son imaginaire spatial, au prix néanmoins d'une nécessaire perte de réalisme due à la simplification des formes reproduites.**

**Ce caractère ostensiblement artificiel des films d'animation<sup>1</sup> nourrit cependant un préjugé courant qui voudrait que les techniques propres à ce champ induisent, de façon mécanique et systématique, des différences qualitatives en termes de contenu par rapport au cinéma « live ». Alors que ce dernier serait, par nature, davantage ancré au réel et voué à le refléter, l'animation serait le lieu d'expression privilégié d'un irréalisme sans contrainte<sup>2</sup>.** Une variante de cet a

---

1 « Contrairement au cinéma (en prise de vue réelle) qui cherche à passer pour une copie de la réalité – avec succès d'ailleurs –, le cinéma d'animation dévoile toujours quelque part la facticité de sa nature. » [Sifianos, 1998]

2 Un critique de cinéma s'étonne, à l'occasion de la sortie de *Princesse Mononoke* de Hayao Miyazaki : « (L')intensité (de certaines scènes du film est) d'autant plus étrange que nous assistons aux actes de créatures nées de l'encre et du

priori porte sur le statut de l'espace dans les films d'animation : en effet, celui-ci est souvent présenté comme radicalement "fluide"<sup>3</sup>, par emprunt d'un adjectif normalement employé pour porter un jugement d'ordre technique sur la qualité de l'animation. Ce glissement de sens, qui peut alors agir comme un filtre déformant interposé entre l'analyse et le contenu réel des films, s'opère d'autant plus facilement que l'espace fluide fait souvent office, pour les auteurs qui y ont recours, de contrepoint idéalisé à un espace réel contraignant.

Parmi les « cinéastes en animation »<sup>4</sup>, Hayao Miyazaki se démarque par sa conscience et sa maîtrise des enjeux liés à la dimension spatiale de ses univers fictionnels [Miyazaki, 1996]. Son œuvre, du fait de sa très grande qualité technique, se prête particulièrement bien aux lectures « fluidistes ». Deux idées-forces, connectées mais distinctes, ressortent lorsqu'il s'agit d'évoquer la fluidité de l'espace miyazakien :

- Tout d'abord, celui-ci est présenté comme homogène et ouvert, sans divisions ni limites, **ou tout du moins comme tendant inexorablement vers cet état. Sous la plume d'un critique de cinéma, les films de Miyazaki deviennent ainsi le « territoire transparent de l'imaginaire où s'efface toute limite d'espace et de temps » [Malausa, 2002].** Pour J.-P. Engélibert, « plénitude, fluidité, unité se conjuguent partout dans l'œuvre. Le monde y est plein et lisse, sans accroc ni rupture. Il se déploie à l'infini grâce au dessin qui forme un espace lisse. » [Engélibert, 2009] Conséquence directe de cette unité harmonieuse, les héros et héroïnes ne seraient jamais vraiment confrontés à des dangers liés à des antagonismes d'ordre territorial – **qui, s'ils existaient, seraient de toute manière inéluctablement voués à disparaître au fil du récit.**
- Les univers miyazakiens constitueraient, d'autre part, un support éminemment favorable au mouvement, à l'exploration, voire à la flânerie rêveuse des personnages qui le parcourent. La résistance physique de l'espace et les coûts de la mobilité y tendraient vers zéro. Toujours selon J.-P. Engélibert, « on n'y est jamais vraiment en danger, on y conserve toujours la possibilité d'agir et l'action ne rencontre pas plus d'obstacles qu'elle n'exige d'efforts. Il suffit

---

celluloid. » (M. Merlet, *fluctuat.net*). Cet étonnement – qui paraît ignorer le caractère éminemment artificiel du cinéma « de chair et d'os » – semble d'autant plus naïf qu'on ne penserait sans doute pas à l'appliquer aux créatures d'« encre et de papier » de la littérature.

3 Cette qualification est la plus courante, mais c'est en fait, comme nous allons le voir à propos de Miyazaki, tout un champ sémantique associé à la « fluidité » qui est déployé par les auteurs soutenant cette thèse.

4 L'expression est de St. Le Roux (cf. biblio).

de décider pour faire. L'action y gagne ce caractère fluide que lui permet l'absence de résistance des êtres et des choses. » [*Ibid.*] Aucun point de ces univers ne serait véritablement inaccessible et tous leurs éléments seraient voués à l'interpénétration. Pour T. Mérad, « le ciel et les nuages (y) sont à portée de main, la verticalité n'est pas intouchable et permet cette exploration rêvée. De même, l'horizon n'est pas inexploré. [...] L'univers de Miyazaki est un tout fluide dans lequel aucune frontière ne sépare le réel de l'imaginaire, le bien du mal, l'intérieur de l'extérieur. » [Mérad, 2008] **Les univers miyazakiens concrétiseraient finalement un fantasme d'ubiquité qui, en un cercle vertueux, rendrait immédiatement caduque à son tour l'idée même de frontière : « On (n'y) passe pas d'un endroit à un autre [...] On ne va nulle part, parce qu'on y est déjà », constate un critique à propos du *Voyage de Chihiro* [Bénédict, 2002].**

Ces analyses axées sur la fluidité s'appuient de manière quasi-systématique sur les scènes (incontestablement marquantes) de mobilité « exaltante » qui parsèment les récits de Miyazaki – au premier rang desquelles figurent les multiples scènes de vol caractéristiques du réalisateur –, extrapolant ensuite leurs conclusions à l'ensemble des films. Dans sa thèse de cinéma consacrée à Miyazaki, St. Le Roux a cependant déjà souligné, à travers l'analyse détaillée de ces séquences, le caractère réducteur de telles approches. Il insiste au contraire sur le « réalisme » de la mise en scène de Miyazaki, qui cherche toujours à conférer une véritable crédibilité matérielle aux déplacements qu'il dépeint [Le Roux, 2009]<sup>5</sup>. Mais ce travail demeure avant tout centré sur les techniques cinématographiques mises en œuvre à l'échelle de la séquence, sans chercher véritablement à resituer les scènes étudiées en regard de la dynamique d'ensemble des récits miyazakiens. Or, une analyse précise de ces derniers révèle, en contrepoint exact des univers homogènes et perméables décrits plus haut, un espace miyazakien à la fois « fragmenté » et « visqueux », c'est-à-dire traversé de nombreuses ruptures et marqué par la résistance qu'il oppose à toute tentative de déplacement. Loin d'être une norme, la fluidité spatiale, qui se fait jour à certains points culminants du récit, apparaît alors comme un état exceptionnel, émergeant temporairement des actions entreprises par les héros miyazakiens pour « fluidifier » des univers qui ne le sont fondamentalement pas.

---

5 « Un lieu commun veut que Miyazaki soit le cinéaste des envolées exaltantes, profitant de la technique du dessin animé pour assouvir un rêve d'Icare. Or, le charme de ses scènes aériennes, effectivement irrésistible, provient moins de l'insoumission à la pesanteur qu'à son rappel constant. [...] Elles ne s'inscrivent jamais dans un « tout est possible » de dessin animé. » [Op. Cit.]

Cet article vise à mettre en évidence ce poids de l'espace dans la fiction de Hayao Miyazaki, en établissant à la fois la fragmentation (1ère partie) et la viscosité (2ème partie) de ses univers à travers un examen géographique de leurs divisions territoriales et des pratiques de mobilité de leurs « acteurs ». Nos « terrains » d'étude seront les 10 longs métrages signés par Miyazaki à ce jour, soit dans l'ordre chronologique : *Le Château de Cagliostro* (1979), *Nausicaä de la Vallée du vent* (1984), *Le Château dans le ciel* (1986), *Mon Voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Porco Rosso* (1992), *Princesse Mononoké* (1997), *Le Voyage de Chihiro* (2001), *Le Château ambulant* (2004) et *Ponyo sur la falaise* (2008).

## **I – La fragmentation des univers miyazakiens**

### ***La critique des approches réductrices de l'univers***

**La tentation de lire l'espace miyazakien au prisme de la fluidité ne constitue pas uniquement un enjeu critique : cette posture trouve à s'incarner dans les films eux-mêmes, en particulier au travers des actions et de la psychologie de certaines des jeunes héroïnes de Miyazaki, mais pour se voir aussitôt critiquée.** L'héroïne éponyme de *Kiki la petite sorcière*, les deux jeunes sœurs de *Mon Voisin Totoro* et Ponyo, l'enfant-poisson de *Ponyo sur la falaise*, portent ainsi dans un premier temps un regard naïf sur leur univers, dont elles ne perçoivent pas encore clairement les lignes de fracture, ni les résistances. Dans l'obligation de s'adapter à un environnement inconnu à la suite d'un déracinement hors de leur lieu de vie originel, elles s'inscrivent toutes initialement dans une logique de « l'allant-de-soi » de l'intégration. Leurs désillusions plus ou moins brutales au contact du monde réel et leur capacité à dépasser cette première posture naïve vont alors constituer le moteur narratif de leur film respectif.

Il s'agit là de films d'initiation : l'inexpérience des héroïnes est excusée par leur jeunesse et compensée par leur capacité à s'adapter et à progresser. Mais cette méconnaissance du monde, faute d'être rectifiée à temps, risquerait de s'installer durablement à l'âge adulte, voire d'être érigée en mode de vie. À cet égard, le personnage de « l'Amerloque » Curtis dans *Porco Rosso*, et plus encore les parents de l'héroïne du *Voyage de Chihiro*, font office de figures repoussoirs. Lorsque les parents de Chihiro, en début de film, s'engagent avec leur fille, et malgré les réticences de celle-ci, dans un

mystérieux raccourci en sous-bois et finissent par pénétrer dans le domaine des dieux (*Kami*), c'est faute d'avoir su prendre en compte les signaux, soulignés par la mise en scène, qui auraient dû les avertir de la présence d'une frontière délimitant un espace sacré : présence d'un portail (*torii*) aux pieds jonchés de petits autels, puis de deux statues *shintô*. Cette imprudence est d'autant moins excusable qu'elle n'est pas innocente : les parents de Chihiro sont les représentants d'un capitalisme décomplexé et boulimique, caractérisés par une confiance excessive dans la capacité de l'argent à gommer les frontières et la diversité de leur univers. Ils s'autorisent, du fait de leur seule capacité à payer, à manger la nourriture normalement réservée aux *Kami* et sont punis de leur irrespect en étant transformés en porcs. Chihiro est sauvée par sa timidité et son ouverture d'esprit qui lui permettent encore de se distancier du modèle parental. Elle est en mesure de distinguer la spécificité et le potentiel danger que représente cet ailleurs.

### ***Apprendre à lire les failles du monde : l'exemple de la division nature / société***

Appréhender correctement son univers chez Miyazaki, c'est donc être capable d'y lire les signes, même discrets, des multiples lignes de faille qui le traversent. Ces ruptures, qu'elles prennent la forme de barrières, de zones de transition ou encore de simples délimitations entre deux domaines qualitativement hétérogènes, opposent un frein aux parcours et/ou à l'intégration d'éléments extérieurs. Outre les diverses divisions socio-politiques d'origine humaine, une des principales manifestations de la fragmentation des univers miyazakiens réside dans leur traitement du rapport nature/société : celui-ci se matérialise constamment sous la forme de relations frontalières, qui peuvent être extrêmement conflictuelles (les affrontements globaux de *Nausicaä de la Vallée du vent* et de *Princesse Mononoké*) comme globalement pacifiées (les relations locales, « de voisinage », dans *Mon Voisin Totoro* et dans *Ponyo sur la falaise*). En effet, la nature est, chez Miyazaki, fondamentalement territorialisée, son domaine correspondant *grosso modo* aux espaces sacrés traditionnels de l'animisme *shintô* : la mer (*Ponyo sur la falaise*), la montagne et la lande, souvent associées dans son œuvre à des domaines de caractère magique (*Le Voyage de Chihiro*, *Le Château ambulant*), et, bien entendu, la forêt (*Nausicaä*, *Princesse Mononoké*). **Ces espaces se distinguent alors clairement des domaines humains (profanes) que sont les villes (les cités minières et industrielles de *Princesse Mononoké* et du *Château ambulant*, le port de *Ponyo sur la falaise*) et les espaces agricoles (la Vallée du vent de *Nausicaä*, la campagne de *Mon Voisin Totoro*) [Berque, 1986].**

L'inspiration de Miyazaki puise également à des sources beaucoup plus récentes (et plus contestables) : le motif, récurrent dans son œuvre, de la forêt primordiale ou laurisylve (*shôyôjurin*) constitue aussi depuis les années 1970 un thème très populaire dans la littérature nippologique (nationaliste) japonaise [*Ibid.* ; Pelletier, 1990 ; Mayumi et al., 2005]. Dans *Princesse Mononoké*, cette forêt matricielle, domaine du Dieu Cerf (*Shishigami*), se retrouve menacée du fait des velléités expansionnistes des forges de Dame Éboshi. Ce schéma narratif évoque, mais inversé, le point de départ de *Nausicaä de la Vallée du vent* où une forêt toxique menace de submerger les rares humains ayant survécu à une apocalypse d'origine militaro-industrielle. Bien que les positions écologistes de Miyazaki aient de toute évidence une résonance à l'international, ces conflits territoriaux n'en illustrent pas moins une problématique identitaire spécifiquement japonaise : le discours nippologique tend souvent à attribuer aux Japonais une relation privilégiée, instinctive, avec la nature à laquelle ils attribuent un statut de sujet autonome, en opposition à un Occident qui ne la considérerait que comme un objet, une ressource à sauvegarder à travers une gestion rationnelle. Or, comme souligné par A. Berque à propos des désastres écologiques survenus au Japon au tournant des années 1970, une telle conception devient source de paradoxes à partir du moment où l'idée d'une harmonie, d'une auto-régulation spontanée des rapports nature/culture en vient à justifier toutes les dérives, l'homme se croyant alors dispensé de toute réflexion sur son « naturel » destructeur [Berque, 1986].

Dans un registre plus apaisé, le bosquet tutélaire (*chinju no mori*, le « bois sacré » qui entoure un sanctuaire *shintô*) de *Mon Voisin Totoro*, constitue un reliquat de la forêt primordiale au sein d'un paysage agricole anthropisé. Bien qu'assumant un rôle d'interface entre domaine naturel et écoumène, cette enclave n'en demeure pas moins *a priori* imperméable aux humains en son cœur, demeure du *kami* Totoro, située sous les racines d'un vénérable camphrier et délimitée par une corde sacrée (*shimenawa*) : seules les deux héroïnes, Mei et Satsuki, qui se distinguent par leur capacité à voir les créatures magiques peuplant leur univers, seront finalement autorisées à y pénétrer, leur jeunesse et leur innocence leur servant alors exceptionnellement de laissez-passer. Plus largement, Miyazaki semble suggérer à travers sa mise en scène l'existence d'un lien systématique entre les apparitions des *kami* (les Totoros, le Chat bus) aux jeunes filles et la proximité d'espaces sacrés [Zagalia, 2009] : Mei découvre un



sanctuaire dédié à la Déesse Renard Inari à côté de l'arrêt de bus où son aînée fera à son tour la connaissance de Totoro ; de même, à la fin du film, le lieu où la petite fille sera retrouvée suite à sa fugue, grâce à l'intervention de Totoro et du Chat-Bus, est placé sous le regard bienveillant de statues bouddhistes.

### ***Des univers tridimensionnels : une verticalité découpée en niveaux***

L'espace miyazakien est fondamentalement tridimensionnel : le découpage en domaines horizontaux appropriés se double alors souvent de ruptures sur le plan vertical. Dans *Le Château dans le ciel*, le parcours des héros, Pazu et Sheeta, offre à nos regards une véritable stratigraphie de leur univers : des profondeurs de la Terre, domaine des mineurs auquel appartient Pazu, aux domaines aériens de l'île volante de Laputa. Mais, à travers cette verticalité s'exprime également chez Miyazaki une « physique de la morale » [Bachelard, 1972] : aux strates physiques, strictement matérielles (le sous-sol, la surface, le ciel) se superposent des niveaux symboliques et moraux. À l'élévation progressive des personnages au fur et à mesure du film correspond une plus grande ouverture d'esprit et une meilleure compréhension de la structure de leur monde. Dans *Le Voyage de Chihiro*, l'héroïne suit une progression similaire à la fois verticale, morale et sociale, au sein de la société des bains tenue par la sorcière Yubaba : au fil de ses promotions, elle passe successivement d'un emploi au sous-sol de l'établissement, sous les ordres de Kamaji le « pépé de la chaudière », à un poste d'aide de bains au rez-de-chaussée, pour finalement aboutir aux niveaux supérieurs qui abritent le bureau et les appartements de la chef d'établissement.

Dans *Porco Rosso*, la jeune compagne d'aventure du héros, Fio, définit les hydraviateurs comme ceux « (dont) le cœur baigne entre mer et ciel [...], (qui sont) donc plus intrépides que les marins, plus fiers que les autres pilotes ». Ils assurent une connexion entre des niveaux aquatiques et aériens normalement séparés. Mais à ces deux niveaux se surajoute un domaine métaphysique à travers l'image onirique d'une « mer de nuages », niveau et frontière séparant le domaine terrestre du domaine céleste des pilotes morts à la guerre (« de l'Enfer ? » se demande Porco). Cette structure du monde en niveaux fait écho aux propres strates psychosomatiques du héros : il a vogué sur la mer de nuages mais en est pourtant revenu, seul. La relation qu'il entretient avec ses compagnons décédés explique son décalage, son a-contemporanéité, matérialisée sous la forme d'un visage porcin (d'une barrière) qui le coupe, l'isole du reste de la société et de son entourage.

### ***De la mobilité des frontières à l'hybridation***

**L'institution d'univers fragmentés ouvre tout un champ de potentialités narratives exploitées par Miyazaki : les multiples transgressions et connections transfrontalières qui jalonnent ses récits, loin de remettre fondamentalement en cause cette fragmentation, jouent au contraire à son égard un rôle de révélateurs, en la soulignant aux yeux du spectateur.** Comme évoqué plus haut au sujet des délimitations nature/culture, les tracés des coupures qui traversent les univers miyazakiens (la lisière du bois, le rivage, les frontières entre sociétés, les niveaux verticaux) sont mobiles. Dans *Ponyo sur la falaise*, un brusque retour au Précambrien entraîne en une nuit une importante montée des eaux, transformant les anciennes hauteurs du littoral en autant d'îles. De façon plus subtile, les différents jardins secrets qui parsèment les univers miyazakiens offrent au spectateur, à travers l'intrusion d'éléments étrangers, un aperçu spatialisé des motivations secrètes des personnages qui y trouvent refuge : dans *Nausicaä*, Maître Yupa découvre la chambre secrète où Nausicaä cultive des spores de la forêt toxique ; dans *Porco Rosso*, l'américain Curtis s'introduit dans le jardin de Gina qui lui révèle à cette occasion son amour pour Porco ; dans *Le Château ambulant*, les deux facettes antagonistes du personnage de Hauru se présentent à Sophie sous la forme de deux espaces antithétiques : son côté lumineux est incarné par une belle prairie montagneuse accessible par la porte d'entrée du château, tandis qu'une grotte ténébreuse, nichée au sein même du bâtiment, renferme son côté obscur.

Cette mobilité des limites peut finalement aboutir à des hybridations, positives comme négatives. Récurrent dans l'œuvre, le motif des ruines, traces de civilisations disparues et d'anciens équilibres territoriaux, est représentatif de cette tendance : dans *Nausicaä*, les carcasses des anciens guerriers des « sept jours de feu » – armes elles-mêmes issues d'un croisement vicié entre biologie et mécanique – ne sont plus désormais que des reliefs intégrés au paysage redessiné par la forêt toxique ; dans *Le Château dans le ciel*, l'île de Laputa, ancien fleuron technologique, est devenue une ruine gigantesque, gagnée par l'eau et la végétation.

### ***De la multiplication des limites à l'opacification du monde***

La complexité des univers miyazakiens va croissante au fil de la filmographie. Dans une première

période de son œuvre, Miyazaki privilégie des modèles géographiques très lisibles qui tendent à maximiser les différences entre les grands ensembles spatiaux antagonistes présentés, tout en minimisant au contraire les divisions, la variété interne, de chacun d'entre eux : hormis les leaders de chaque domaine, la plupart des personnages ne sont que des représentants anonymes de leur groupe d'appartenance, cet anonymat déteignant même sur leur physique, souvent stéréotypé. Cependant, à partir de *Porco Rosso* en particulier, les univers tendent à se sophistiquer davantage. Miyazaki injecte des divisions internes dans les grands domaines territoriaux dont il met en scène les interactions. L'évolution est ainsi frappante entre un film comme *Nausicaä* et un film comme *Princesse Mononoké* ; ce dernier film, se saisissant des années plus tard de dispositifs spatiaux très semblables à ceux de son prédécesseur (mise en scène d'une opposition nature/culture territorialisée), propose cette fois-ci une approche polyphonique : il met en scène, outre ses personnages principaux, tout un microcosme de personnages secondaires singularisés et autant de sous-groupes. La forge est traversée de multiples divisions sociales : les femmes, les hommes, les lépreux, les guerriers, les bouviers, les ouvriers, les partisans de Dame Éboshi, les soutiens d'Ashitaka. De même, le domaine naturel est divisé en espèces : les loups, les sangliers, les singes, les esprits de la forêt (*Kodamas*). Dans *Le Château ambulant*, le monde gagne encore en noirceur et en opacité. Une sensation de complexité géopolitique, voire d'absurdité, naît du flou dans lequel Miyazaki maintient sciemment le spectateur jusqu'à la fin du film, en ne lui dévoilant pas les tenants et aboutissants du terrible conflit armé qu'il met en scène.

## **II- L'espace visqueux : la mobilité comme exception**

### **« L'espace mélasse » de la fiction miyazakienne**

La multiplicité des frontières, des ruptures, qui rythment l'espace miyazakien constitue un frein à toute tentative de mobilité. Ignorer les rapports de force territoriaux qui structurent ces univers expose le héros à des déconvenues, voire à des catastrophes. Outre ces freins territoriaux, la dimension physique des espaces miyazakiens s'avère « réaliste », en ce qu'elle offre une résistance à tout déplacement. Dans *Porco Rosso*, Miyazaki nous rappelle constamment en début de film, à travers de nombreux détails (fuite d'huile, fumée noire, à-coups du moteur), que chaque décollage de l'hydravion du héros est une dure bataille remportée face à la gravité : à Milan, lorsque Porco s'enfuit avec Fio à bord d'un appareil flambant neuf pour échapper à la police politique fasciste, un

simple mauvais réglage transforme soudainement le canal emprunté en « mélasse » dont le héros ne parvient pas à décoller. Dans « l'espace mélasse » miyazakien, l'immobilité, l'inertie, sont donc la norme et la mobilité l'exception, toujours éphémère. Ainsi, voir par exemple dans les déplacements d'Ashitaka, le héros de *Princesse Mononoké*, « moins des prouesses extraordinaires que la conséquence des propriétés de l'espace, que sont plénitude et pénétrabilité » [Engélibert, 2009], indique une confusion entre les capacités physiques exceptionnelles d'un unique personnage et la nature même de l'espace fictionnel. Les ressorts scénaristiques tournent d'ailleurs souvent autour d'une limitation momentanée de la mobilité du héros, et donc de sa capacité à agir sur son environnement : Porco Rosso perd son avion, Kiki la petite sorcière sa capacité à voler ; Ashitaka subit une blessure qui l'immobilise, de même que Lupin à la suite d'une évasion retentissante du Château de Cagliostro. Le récit se focalise alors sur les efforts qui devront être fournis par les personnages pour regagner leur mobilité initiale.

### ***Des personnages fondamentalement sédentaires***

Les films de Miyazaki nous présentent des héros pour qui la mobilité, **si elle peut être source de plaisir**, ne représente pas un but en soi et encore moins un projet de vie à long terme. Environ la moitié de la filmographie de Miyazaki est ainsi consacrée à la problématique de l'intégration dans un nouvel environnement (*Mon Voisin Totoro*, *Kiki la petite sorcière*, *Le Voyage de Chihiro*, *Le Château ambulant*, la première partie de *Ponyo sur la falaise*). Ces films s'achèvent de façon quasi systématique par une séquence destinée à exposer l'enracinement réussi du ou des personnages principaux : les génériques de fin de *Mon Voisin Totoro* et de *Kiki la petite sorcière* sont par exemple constitués d'une série d'images et de brèves scènes (dé)montrant l'épanouissement final des héroïnes dans leur nouveau milieu. Seule Sophie, l'héroïne du *Château Ambulant* constitue un cas limite : si elle se fixe bien à la fin du film auprès de sa nouvelle famille d'adoption, et notamment auprès de son aimé, le magicien Hauru, elle emménage cependant dans un château ambulant désormais transformé en une habitation volante. On trouvait déjà des exemples d'une telle sédentarité nomade dans *Le Château dans le ciel*, avec l'île volante de Laputa, mais aussi et surtout avec le vaisseau volant qui sert de demeure à la famille pirate dirigée de main de fer par la matrone Ma Dora.

Dans les films de Miyazaki davantage centrés sur l'aventure et l'action (*Le Château de Cagliostro*,

*Nausicaä de la Vallée du vent*, *Le Château dans le ciel*, *Porco Rosso*, *Princesse Mononoké*, la deuxième partie de *Ponyo sur la falaise*), la très grande mobilité des héros n'implique pas en soi une valorisation d'un mode de vie nomade. En règle générale, aucun héros de cette catégorie ne débute ou ne termine un film sans être fixé en un lieu, ou du moins sans avoir déclaré son intention de l'être. Rien n'indique que le comportement pour le moins casanier de Porco Rosso – il aime à se laisser aller quotidiennement au farniente dans l'île paradisiaque qui lui sert de repaire – ait été remis en cause à la fin du film. Ashitaka, dans *Princesse Mononoké*, décide finalement de s'installer au sein du territoire qui a donné son cadre au film pour rester auprès de la fille-louve San. De même, les besoins d'évasion de Pazu, dans *Le Château dans le ciel*, n'auront duré que le temps du film : il fait part de son désir de s'installer en compagnie de Sheeta dans la région d'origine de celle-ci.

Seul *Le Château de Cagliostro* avec le personnage de Lupin fait, en la matière, exception à la règle. Ce premier long métrage de Miyazaki est une œuvre de commande, issue d'une licence très populaire au Japon à l'origine de nombreuses séries télévisées et films. Miyazaki, même s'il tord considérablement le personnage, physiquement et moralement, afin de l'adapter à son propre imaginaire, se doit néanmoins de respecter un cahier des charges minimal : il ne peut pas enraciner le gentleman cambrioleur qui doit vivre beaucoup d'autres aventures (la plupart du temps d'assez piètre qualité) sous la houlette d'autres réalisateurs ! Mais la tentation de la sédentarité est malgré tout, là encore, bien présente : Lupin, avant de finalement s'en retourner à sa vie nomade de cambrioleur – quasiment par inertie et avec une pointe de fatalisme – a entrevu quelques instants la possibilité d'un bonheur sédentaire auprès de la princesse Clarisse.

### ***De l'art de ne pas se perdre dans les univers miyazakiens***

La question « comment me rendre en un lieu ? » constitue une problématique centrale dans la fiction miyazakienne, les personnages ayant quasiment toujours une destination précise en tête, un point d'attraction qui oriente leurs mouvements selon une logique centripète. Cette idée est bien soulignée à travers la mise en scène de la longue séquence de générique d'introduction du *Château de Cagliostro*. Lupin et Mugen, son acolyte, se rendent dans la principauté qui donnera son cadre au film. Si les deux personnages se permettent quelques arrêts en cours de route – pour fumer, pour manger, pour regarder passer un bateau –, les environnements traversés se rétractent, perdent toute

profondeur, pour se réduire au seul tracé de la route traversant l'écran de part en part. Les personnages semblent alors avancer sur des rails, la direction à suivre apparaissant désormais comme une évidence. *A contrario*, le motif de l'errance du héros, de la flânerie, du détour désintéressé, et leurs corollaires, les questions « où suis-je ? » et « où aller ? », sont globalement absents de la grammaire des films de Miyazaki. Lorsque Porco Rosso se lance dans des acrobaties aériennes au-dessus de l'île-hôtel tenue par Gina, sa démarche est loin d'être gratuite. En une unique action, il annonce son retour à Gina et, par ricochet, aux pirates de l'air qui fréquentent assidûment son hôtel. Il lance également indirectement un défi à son ennemi « l'Amerloque » Curtis et fait la démonstration technique des capacités de son nouvel appareil. Les héros miyazakiens sont fondamentalement pragmatiques : pour arriver à leurs fins, ils tendent à maximiser l'efficacité de leurs déplacements afin de minimiser les efforts à consentir et, si possible, également la quantité de dangers à braver.

Dans les univers miyazakiens, il ne fait pas bon s'égarer en des contrées inconnues. Il n'est pas insignifiant que les deux seules véritables séquences d'errance de la filmographie miyazakienne soient à deux doigts de déboucher sur des événements dramatiques. D'une part, au début de *Kiki la petite sorcière*, la recherche par l'héroïne d'une ville où s'installer est traitée dans un premier temps sur le mode de l'innocence burlesque ; mais cette parenthèse se referme bien vite et la petite sorcière, voyant les obstacles pratiques s'accumuler, démotivée, envisage même un instant de rentrer chez elle, menaçant le récit de se clore de façon précoce. D'autre part, la tentative qu'effectue la petite Mei, dans *Mon voisin Totoro*, de rejoindre par ses propres moyens l'hôpital où réside sa mère malade, prend immédiatement une tournure anxiogène : les chemins ruraux naguère si familiers se muent alors en labyrinthe au fur et à mesure que la petite fille s'éloigne de la nouvelle demeure familiale. Miyazaki fait peser une incertitude autour du sort de la fillette, laissant planer quelques instants la possibilité du pire lorsque le spectateur apprend qu'une chaussure d'enfant a été découverte flottant à la surface d'un lac à proximité.

Hormis ces exceptions notables, les héros miyazakiens ne se perdent donc jamais, qu'ils s'appuient pour cela sur un sens de l'orientation affûté (Nausicaä), qu'ils soient guidés par un ou des personnages secondaires autochtones (Ashitaka guidé par les *Kodamas* à travers la forêt sacrée) ou bien qu'ils recourent à des moyens plus sophistiqués : Haku indique par télépathie à Chihiro le

chemin à suivre jusqu'au sous-sol des bains ; les héros, dans *Le Château dans le ciel* et dans *Le Château ambulant*, disposent d'artefacts magiques pour les guider à bon port, grâce à la projection d'une trajectoire lumineuse. De façon un peu plus prosaïque, Lupin et sa bande, dans *Le Château de Cagliostro*, préparent leur plan pour pénétrer dans le château du Comte maléfique en se référant à une photo aérienne de son domaine, tandis que Porco Rosso et Kiki la petite sorcière se servent d'une (simple) carte pour s'orienter en vol. C'est d'ailleurs l'un des premiers achats de la jeune fille une fois installée dans sa nouvelle ville en bord de mer : lors de sa première livraison, elle s'élèvera le plus haut possible sur son balai pour bien repérer la configuration des lieux, Miyazaki s'amusant alors à superposer l'image de la carte au premier plan avec celle du territoire réel en contrebas, qui semble réduit à la même échelle. De concert avec les personnages, le spectateur n'a jamais l'impression de se perdre dans des univers toujours hautement intelligibles sur le plan spatial. Mais cette intelligibilité, loin d'être naturelle, est au contraire le fruit d'une longue et réfléchie construction [Le Roux, 2009]. Miyazaki n'hésite d'ailleurs pas à employer les ressources propres à l'animation pour aboutir à ce résultat. Dans *Porco Rosso*, le héros, alors qu'il se lance à la poursuite de pirates du ciel qui viennent d'enlever tout un groupe de fillettes, décrypte en quelques instants (pour lui-même mais surtout pour les spectateurs) le plan de fuite des pirates et comment il compte les piéger à travers le commentaire d'une véritable « carte mentale », à la fois synthétique et efficace, qui vient s'afficher à l'écran.

### ***Conclusion : Fluidifier le monde***

Une fois posées la fragmentation et la viscosité fondamentales des univers miyazakiens, quelle place accorder à la fluidité et aux scènes de mobilité exaltantes associées aux films du réalisateur ? Le poids de l'espace dans les univers miyazakiens, s'il pose nécessairement des limites à la fluidité, ne l'exclut pourtant pas. Il en constitue, au contraire, une condition première si on considère celle-ci, non pas comme une donnée inhérente à l'espace miyazakien, mais bien comme une construction, le résultat des efforts des personnages pour dépasser cet obstacle spatial. Ce sentiment d'échapper temporairement aux contraintes de son univers, autrement dit de le « fluidifier », peut effectivement être source de joie pour le héros qui l'expérimente dans des conditions favorables, en particulier au moment où, après une phase d'accélération, le temps semble se suspendre dans la fluidité : c'est par exemple la séquence du *Château dans le ciel* qui voit les deux héros monter dans la vigie « cerf-volant » du vaisseau volant des pirates ; c'est dans *Porco Rosso* le moment où Fio monte pour la

première fois en avion avec Porco dans l'avion qu'elle a réparé, ou encore, à la fin du *Voyage de Chihiro*, lorsque l'héroïne vole dans ciel nocturne sur le dos d'Haku...Il n'est d'ailleurs pas anodin que cette entreprise de fluidification soit le plus souvent confiée par Miyazaki à des héroïnes, la place des femmes étant encore souvent cantonnée au Japon à l'espace domestique. Mais cette exaltation est encore bien plus sûrement présente dans l'œil du spectateur, dont le plaisir éprouvé ne naît pas principalement de la représentation d'une mobilité en soi, mais bien de la mise en scène de ce contraste entre une normalité pesante et de grisants, bien qu'éphémères, intervalles de fluidité.

## **Bibliographie**

- BACHELARD, Gaston, 1957, *La poétique de l'espace*, Paris, éd. PUF (coll. Quadrige), 214 p.
- BACHELARD, Gaston, 1972, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, éd. José Corti, 312 p.
- BÉNÉDICT, Sébastien, 2002, « Voyage immobile » (critique du *Voyage de Chihiro*), *Cahiers du cinéma*, n°567, p. 19-20
- BERQUE, Augustin, 1986, *Le Sauvage et l'artifice : les Japonais devant la nature*, Paris, éd. Gallimard (coll. Bibliothèque des sciences sociales), 291 p.
- DUPUY, Lionel, 2005, « Ubiquité temporelle et imaginaire géographique. *Voyage au centre de la terre* de Jules Verne », *IRIS*, n°28, p. 115-128
- ENGÉLIBERT, Jean-Paul, 2009, « Plaisir du fluide », *Eclipses*, n°45 2009/2 (n° spécial : « Hayao Miyazaki : l'enfance de l'art »), p. 74-79
- HENRIET, Gérard, MAUDUIT, Jacques, *Géographies du Western. Une nation en marche*, Paris, éd. Nathan, 1989, 252 p.
- JOURDE, Pierre, 1991, *Géographies imaginaires : de quelques inventeurs de mondes au XXe siècle : Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, Paris, éd. José Corti, 343 p.
- LE ROUX, Stéphane, 2009, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation : Poésie de l'insolite*, Paris, éd. L'Harmattan (coll. Cinémas d'animations), 143 p.
- MALAUSSA, Vincent, 2002, « L'enfance ronde de Miyazaki », *Cahiers du cinéma*, n°567, p. 18
- MAYUMI, Kozo, SOLOMON, Barry D., and CHANG, Jason, 2005, « The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki », *Ecological Economics*, n° 54, p. 1-7
- MÉRAD, Taos, 2008, « La maison chez Miyazaki : rêve et quotidien », *Médiation & Information (MEI)*, n°27 (n° spécial « Habiter, communiquer »), p.131-142.
- MONTABONE, Benoît, 2008, « Harry Potter : la magie des lieux dans un monde discontinu », *Géographie et cultures*, n°68, p. 99-114
- MIYAZAKI, Hayao, 1996, *Starting point (1979-1996)*, San Francisco, éd. VIZ Media, 461 p.
- MUSSET, Alain, 2005, *De New York à Coruscant : Essai de géofiction*, Paris, éd. PUF, 189 p.
- PELLETIER, Philippe, 1990, « Paysages sans paysans. Le cas du Japon », *Annales de géographie*, n°553/99, p. 305-327



POULET, Georges, 1963, *L'espace proustien*, Paris, éd. Gallimard (coll. TEL), 205 p.

SIFIANOS, Georges, 1998, « Entre cinéma et cinéma d'animation, la question de la réalité », *Positif*, n°447, p. 95-97

TISSIER, Jean-Louis, 1981, « De l'esprit géographique dans l'œuvre de Julien Gracq », *L'Espace géographique*, 1981/1, p. 50-59

ZAGALIA, Blaise, 2009, « Le bestiaire fantastique dans la trilogie japonaise », *Eclipses*, n°45 (numéro spécial « Hayao Miyazaki : l'enfance de l'art »), p. 30-39

### **Sitographie**

Pour toute information relative à Hayao Miyazaki et à ses films (histoires, personnages...), je renvoie au site de référence en français sur les œuvres du studio Ghibli : [www.buta-connection.net](http://www.buta-connection.net)